

SHOOTING GAME METHOD

Publication number: JP2001046743

Publication date: 2001-02-20

Inventor: KATAOKA HIROSHI; OSHIMA SHINJI; HASHIMOTO KEISUKE; NABETA MICHIIRO

Applicant: SEGA CORP

Classification:

- international: **A63F13/00; G06T15/70; A63F13/00; G06T15/70;** (IPC1-7): A63F13/00; G06T15/70

- European:

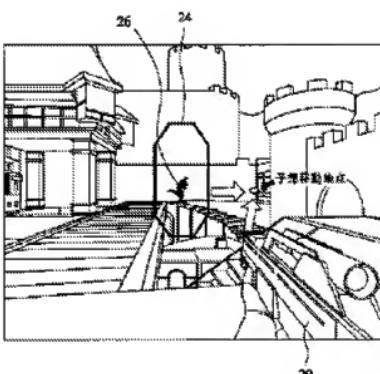
Application number: JP19990225373 19990809

Priority number(s): JP19990225373 19990809

[Report a data error here](#)

Abstract of **JP2001046743**

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a shooting game method supplementing the deficient skill of a beginner player and allowing the player to enjoy a game nearly equally to a skilled player. **SOLUTION:** If an opponent character 26 exists in an aimed frame 24 when a bullet is shot, the shooting angle is corrected to easily hit the opponent character 26. The correction value of the shooting angle is calculated from the position, moving speed, and moving direction of the opponent character 26, the position of a player, and the speed of the bullet so that the bullet hits the expected position of the object when it reaches there, and the bullet is shot after the shooting angle is corrected in the calculated direction.



Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-46743

(P2001-46743A)

(43)公開日 平成13年2月20日(2001.2.20)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00

マーク一(参考)

S 2 C 0 0 1

C 5 B 0 5 0

F

G 0 6 T 15/70

G 0 6 F 15/62

3 4 0 K

審査請求 未請求 請求項の数7 O.L. (全12頁)

(21)出願番号

特願平11-225373

(71)出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(22)出願日

平成11年8月9日(1999.8.9)

(72)発明者 片岡 洋

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンターブライゼス内

(73)発明者 大島 誠治

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンターブライゼス内

(74)代理人 10008/479

弁理士 北野 好人

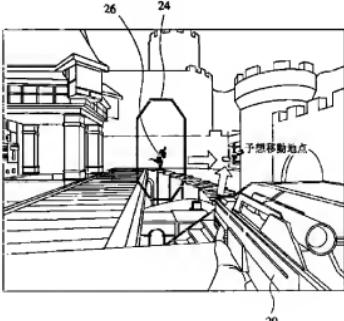
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 射撃ゲーム方法

(57)【要約】

【課題】 初心者のプレイヤの技量不足を補って、熟練のプレイヤともほぼ対等にゲームを楽しむことができる射撃ゲーム方法を提供する。

【解決手段】 弾を発射したときに照準の枠24内にある敵キャラクター26がいる場合には、当たりやすくなるように発射角度を補正する。敵キャラクター26の位置、移動速度、移動方向と、自分の位置、弾の速度から「弾が到達した時の対象物の予想位置」に当たるように角度の補正值を計算し、計算した方向に角度補正して弾を発射する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 照準を移動操作して弾を発射する射撃ゲーム方法であって、

対象物が前記照準の所定の枠内にあるときに弾を発射した場合には、前記対象物の位置、移動方向及び／又は移動速度に基づいて前記弾の発射角度を補正することを特徴とする射撃ゲーム方法。

【請求項2】 照準を移動操作して弾を発射する射撃ゲーム方法であって、

対象物が前記照準の所定の枠外にあるときには、単位操作量に対して第1の量だけ前記照準を移動し、

対象物が前記照準の所定の枠内にあるときには、単位操作量に対して前記第1の量よりも小さい第2の量だけ前記照準を移動することを特徴とする射撃ゲーム方法。

【請求項3】 キャラクタを移動操作しながら、前記キャラクタの視線方向を操作する射撃ゲーム方法であって、

前記キャラクタが移動操作されると、前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの上下方向の視線を所定の角度内に強制的に設定することを特徴とする射撃ゲーム方法。

【請求項4】 キャラクタを移動操作しながら、前記キャラクタの視線方向を操作する射撃ゲーム方法であって、

前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの左右方向の視線移動範囲には制限がないが、前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの上下方向の視線移動範囲に一定の制限が設けられていることを特徴とする射撃ゲーム方法。

【請求項5】 複数の板状ポリゴンにより移動軌跡を表示する画像表示方法であって、前記複数の板状ポリゴンを前記移動軌跡に沿って所定間隔で配置し、

前記各板状ポリゴンの表示用仮想枠を前記移動軌跡の移動速度に基づいて伸縮し、

前記各板状ポリゴンの向きを表示方向に向け、前記表示用仮想枠内で最大になるように前記各板状ポリゴンを伸縮することを特徴とする画像表示方法。

【請求項6】 請求項1乃至5のいずれか1項に記載の方法を実行することを特徴とするゲーム装置。

【請求項7】 請求項1乃至5のいずれか1項に記載の方法を実行するプロダクションを有する情報媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、プレイヤが照準を移動操作して対象物に対して弾を発射する射撃ゲーム方法に関する。

【0002】

【従来の技術】近年のコンピュータグラフィック技術の発達に伴い、アミューズメント施設におけるゲーム装置

や、家庭用のビデオゲーム装置においても、三次元の立体的な画像表示を用いた、いわゆる3Dゲームが徐々に一般的になってきている。

【0003】射撃ゲームは、最もボビュラーなゲームのひとつとして根強い人気がある。この射撃ゲームにおいても三次元の立体的な画像表示を用いた3Dの射撃ゲームが現れてきている。

【0004】3Dの射撃ゲームにおいては、ジョイスティック等を操作してキャラクタの向きを操作し、キャラクタの正面に設定された照準を対象物に合わせて弾を発射する。キャラクタを操作する際には、キャラクタの移動操作と共にキャラクタの向きを同時に操作する。これにより照準を任意の向きに自在に操作して高度な射撃ゲームを楽しむことができる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】3Dの射撃ゲームは、プレイヤによる操作の自由度が高く、それだけ高度な操作が可能であり、熟練したプレイヤにとっては非常に魅力があるものである。しかしながら、操作の自由度がありすぎるために、初心者にとっては操作が非常に難しく、自分の思うように弾を発射することができない。

【0006】このため、熟練者と初心者の技量の差が大きくなりすぎて、ほとんど勝負にならず、熟練者にとっても初心者にとっても興味を削がれる結果となっていた。

【0007】本発明の目的は、初心者のプレイヤの技量不足を補って、熟練のプレイヤともほぼ対等にゲームを楽しむことができる射撃ゲーム方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】上記目的は、照準を移動操作して弾を発射する射撃ゲーム方法であって、対象物が前記照準の所定の枠内にあるときに弾を発射した場合には、前記対象物の位置、移動方向及び／又は移動速度に基づいて前記弾の発射角度を補正することを特徴とする射撃ゲーム方法によって達成される。

【0009】上記目的は、照準を移動操作して弾を発射する射撃ゲーム方法であって、対象物が前記照準の所定の枠外にあるときには、単位操作量に対して第1の量だけ前記照準を移動し、対象物が前記照準の所定の枠内にあるときには、単位操作量に対して前記第1の量よりも小さい第2の量だけ前記照準を移動することを特徴とする射撃ゲーム方法によって達成される。

【0010】上記目的は、キャラクタを移動操作しながら、前記キャラクタの視線方向を操作する射撃ゲーム方法であって、前記キャラクタが移動操作されると、前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの上下方向の視線を所定の角度内に強制的に設定することを特徴とする射撃ゲーム方法によって達成される。

【0011】上記目的は、キャラクタを移動操作しなが

ら、前記キャラクタの視線方向を操作する射撃ゲーム方法であって、前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの左右方向の視線移動範囲には制限がないが、前記キャラクタの移動面に対する前記キャラクタの上下方向の視線移動範囲に一定の制限が設けられていることを特徴とする射撃ゲーム方法によって達成される。

【0012】

【発明の実施の形態】本発明の一実施形態によるゲーム装置を図1乃至図5を用いて説明する。

【0013】(ゲーム装置の構成)本実施形態のゲーム装置の構成を図1及び図2を用いて説明する。図1は本実施形態のゲーム装置のプロック図であり、図2は本実施形態によるゲーム装置の操作パネルを示す図である。

【0014】本実施形態のゲーム装置には、図1に示すように、ゲーム装置を制御するゲーム処理ボード10と、プレイヤによる操作を入力するための入力装置11と、プレイヤに対して各種通知を行う出力装置12と、ゲーム画像を写し出すビデオモニタ13と、ゲーム音声を出力するスピーカ14とが設けられている。

【0015】入力装置11には、キャラクタの移動方向を指示するためのジョイスティック11aと、キャラクタの視線方向を指示するためのトラックボール11bと、キャラクタのジャンプを指示するためのジャンプボタン11cとが設けられている。ジョイスティック11aには2つの操作ボタン11d、11eが設けられている。

【0016】入力装置11は、図2に示すように、ゲーム装置の操作パネル11f上にプレイヤの操作し易さを考慮して配置されている。操作パネル11fの左側にはジョイスティック11aが設けられている。ジョイスティック11aの頂部には操作ボタン11dが設けられ、頭部の側面には操作ボタン11eが設けられている。射撃ゲームにおいては、例えば、頂部の操作ボタン11dは、武器の切り替えボタンであり、頭部側面の操作ボタン11eは武器の弾発射ボタンである。操作パネル11fの右側にはトラックボール11bが設けられ、右側の中央よりにはジャンプボタン11cが設けられている。

【0017】出力装置12には、図1に示すように、ゲームに関する表示を行う表示器12aや各種ランプ12bが設けられている。

【0018】ゲーム処理ボード10には、図1に示すように、カウンタ100と、全体を制御するCPU101と、補助演算処理装置であるコ・プロセッサ108とが設けられ、更に、プログラム等が格納されたROM102と、バッファメモリとしてのRAM103とが設けられている。また、音を発生するためのサウンド装置104と、音声を増幅するAMP105とが設けられ、AMP105にはスピーカ14が接続されている。また、出入力インターフェース106が設けられ、入力装置11と出力装置12とが接続されている。

【0019】ゲーム処理ボード10には、更に、地形データが格納された地形データROM109と、形状データ、すなはち、キャラクタ等の三次元データが格納された形状データROM111と、テクスチャデータが格納されたテクスチャデータROM113とが設けられている。

【0020】ゲーム処理ボード10には、更に、ジオメタライザ110と、描画装置112とが設けられている。ジオメタライザ110は、ポリゴンの形状データを変換マトリックスにより透視変換を行い、三次元仮想空間での座標系から視野座標系に変換したデータを得る。

【0022】描画装置112は、変換された視野座標系の形状データにテクスチャを貼り付けてテクスチャマップRAM114に出力すると共に、フレームバッファ115にも出力する。スクロールデータ演算装置107、文字等のスクロール画面のデータを計算する。

【0023】(射撃ゲームの概要)本実施形態の射撃ゲームの概要について、図3乃至図5を用いて説明する。

射撃ゲームの画面は、図3に示すように、メインキャラクタから見た風景が表示される。画面にはキャラクタが構えている銃20の一部が表示され、風景内には銃20の照準を示す枠22が表示されている。

【0024】キャラクタは、ジョイスティック11aと、トラックボール11bにより操作される。図4に示すように、ジョイスティック11aによりキャラクタの移動方向が指示される。ジョイスティック11aを奥に倒すとキャラクタが前進し、ジョイスティック11aを手前に倒すとキャラクタが後退し、ジョイスティック11aを左に倒すとキャラクタが左に走り、ジョイスティック11aを右に倒すとキャラクタが右に走る。

【0025】トラックボール11bによりキャラクタの向きが指示される。図5に示すように、トラックボール11bを奥に回すと、キャラクタが上を向き、狙いが上になり、カメラが上を向く。トラックボール11bを手前に回すと、キャラクタが下を向き、狙いが下になり、カメラが下を向く。トラックボール11bを左に回すと、キャラクタが左を向いて左に旋回し、狙いが左になります。カメラが左を向く。トラックボール11bを右に回すと、キャラクタが右を向いて右に旋回し、狙いが右になります。カメラが右を向く。

【0026】プレイヤはジョイスティック11aとトラックボール11bを操作して、キャラクタを移動させながら、キャラクタの向きを操作して、自在な方向にキャラクタを操作する。

ラクタに向ける。キャラクタの向いている方向が桿20の向いている方向であり、その前方に照準の桿22が表示される。

【0027】操作ボタン11cを押下して弾を発射するとき、弾は照準の桿22の中心に向かって飛んでいく。敵キャラクタ等の対象物が止まっていたら、対象物を照準の桿22内に捕らえ、そこで射撃すれば対象物に当てることができる。

【0028】敵キャラクタ等の対象物が移動している場合には、対象物の移動方向や、速度、距離等を考慮して、弾が到達したときに対象物がいるところを予測される地点に照準を合わせて弾を発射する必要がある。このような対象物の位置を正確に予測して射撃することがフレイヤのスキルとなっている。また、敵が弾を発射したときにはキャラクタを移動させて相手フレイヤの予測に反する動きをさせることも重要なスキルである。フレイヤ同士でのこのようなスキルを競って射撃ゲームを楽しむ。

【0029】(初心者用モード) 上述した射撃ゲームは、ジョイスティック11aとトラックボール11bを使用してキャラクタの移動や向きを自在に操作し、時にはジャンプボタン11cを使用してキャラクタを飛び上がせることも可能で、フレイヤによる操作の自由度が高く、それだけ高度な操作が可能である。しかしながら、操作の自由度がありすぎるために、初心者にとっては操作が非常に難しく、自分の思うようにキャラクタを操作することができない。

【0030】このため、本実施形態では初心者の技量不足を補い、より簡単に対象物に弾を当てられるようにするための初心者用モード、すなわち、初心者用オートエイミングモードを設けている。

【0031】本実施形態の初心者用モードでは、より簡単に操作できるように次のことを行っている。
【0032】第1に、照準の桿を大きくしている。図6に示すように、本来の照準の桿22よりも全体的に大きくて敵キャラクタの全体が含まれるように縦長の桿24としている。

【0033】第2に、弾を発射したときに照準の桿24内にある敵キャラクタ26がいる場合には、当たりやすくなるように発射角度を補正する。この補正則について、図7のフローチャートと図8の表示画面例を用いて説明する。

【0034】まず、フレイヤがジョイスティック11aの操作ボタン11eを押下して引き金を引いたとする(ステップS10)。次に、図8に示す視界内に敵キャラクタがいるか否か判断する(ステップS11)。敵キャラクタが視界内にいない場合には、通常通りに照準の桿24の中心に向かって弾を発射する(ステップS16)。

【0035】視界内に複数の敵キャラクタがいる場合には、照準の桿24の中心に一番近い敵キャラクタを射撃

の対象物とする(ステップS12)。視界内に一人の敵キャラクタしかいなければ、その敵キャラクタが対象物となる。図8の表示画面例では敵キャラクタ26が対象物となる。

【0036】次に、対象物が照準の桿24内にいるか否かを判断する(ステップS13)。対象物が照準の桿24内にいなければ、通常通りに照準の桿24の中心に向かって弾を発射する(ステップS16)。

【0037】対象物が照準の桿24内にいる場合には、対象物の位置、移動速度、移動方向と、自分の位置、弾の速度から「弾が弔達した時の対象物の予想位置」に当たるよう角度補正値を計算する(ステップS14)。統いて、計算した方向に角度補正した弾を発射する(ステップS15)。

【0038】この角度補正是、フレイヤが引き金を引いた時点での状態がそのまま変化しないとすれば敵キャラクターが当たるような補正である。熟練のフレイヤであれば、フレイヤ自身がそのことを予測した上で弾を発射することになるが、それをゲーム装置が自動的に補正しようとすることもある。なお、フレイヤが引き金を引いた後に、移動していく敵キャラクタが移動を停止したり、移動方向を変更したりする等により状態が変化すれば、弾は敵キャラクタに当たらず、敵キャラクタは弾から逃れることができる。

【0039】次に、角度補正の計算の具体例について説明する。敵キャラクタの位置のXYZ座標を($p_x 0, p_y 0, p_z 0$)とし、敵キャラクタのXYZ速度を(v_x, v_y, v_z)とし、自分の位置のXYZ座標を($p_x 1, p_y 1, p_z 1$)とし、使用中の武器の弾の速度の大きさを v とし、弾と敵キャラクタとの交点のXYZ座標を(p_x, p_y, p_z)とし、交差時間を t とする。敵キャラクタは位置($p_x 0, p_y 0, p_z 0$)から直線的に(s_x, s_y, s_z)方向に移動するものとする。

【0040】交点と敵キャラクタの進行方向の直線との式は、

$$(p_x - p_x 0) / v_x = (p_y - p_y 0) / v_y = (p_z - p_z 0) / v_z = t$$

により表される。したがって、次式

$$p_x = p_x 0 + (v_x \times t)$$

$$p_y = p_y 0 + (v_y \times t)$$

$$p_z = p_z 0 + (v_z \times t)$$

が成立する。

【0041】また、交点と自分の位置、弾の速度の式は $\sqrt{(p_x - p_x 1)^2 + (p_y - p_y 1)^2 + (p_z - p_z 1)^2} = v \times t$ で表される。

【0042】これらの式を t により展開すると、 t についての2次方程式となり、この2次方程式の解は、 $t = (-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}) / 2a$

ただし、 $a = vx \times 2 + vy \times 2 + vz \times 2$
 $b = 2(p0x \times vx + py \times vy + pz0 \times vz - px1 \times vx - py1 \times vy - pz1 \times vz)$
 $c = px0 \times 2 + py0 \times 2 + pz0 \times 2 - 2(px0 \times px1 + py0 \times py1 + pz0 \times pz1)$
 となる。

【0043】このようにして求められた交差時間 t により交点の座標(p_x, p_y, p_z)を計算する。交点の座標(p_x, p_y, p_z)と自分の位置(p_x1, p_y1, p_z1)から弾の発射角度を計算する。

【0044】なお、敵キャラクタが早く動いているときや近距離の敵を射撃する場合には、上述した計算による補正角度自分が向いている角度と大きく異なり不自然になることがある。そのまま計算により補正した角度で弾を発射すると、自分に対して直横や後に弾を発射することになる場合がある。それでは不自然であるので、自分の前方にしか弾が発射されないように発射角度に制限を設けている。

【0045】第3に、照準の枠2.4内に対象物である敵のキャラクタ2.6が入ると、トラックボール1.1bの感度を鈍くする。これにより、照準の枠2.4内に一旦敵が捕らえると、トラックボール1.1bの不用意な操作によって、照準の枠2.4から敵のキャラクタ2.6が容易に外れにくくなる。照準の枠2.4内に対象物が入っていない場合の感度と比べて、5%~90%程度感度を鈍くすることが望ましい。

【0046】このトラックボールの感度補正について、図9のフローチャートを用いて説明する。まず、視界内に敵キャラクタがいるか否か判断する(ステップS2.0)。敵キャラクタが視界内にいない場合には、通常通りにトラックボール1.1bの移動量(回転数)による照準(キャラクタの向き)の移動量は通常のまま変化しない(ステップS2.4)。

【0047】視界内に複数の敵キャラクタがいる場合には、照準の枠2.4の中心に一番近い敵キャラクタを射撃の対象物とする(ステップS2.1)。視界内に一人の敵キャラクタしかなければ、その敵キャラクタが対象物となる。図8の表示画面例では敵キャラクタ2.6が対象物となる。

【0048】次に、対象物が照準の枠2.4内にいるか否かを判断する(ステップS2.2)。対象物が照準の枠2.4内にいなければ、通常通りにトラックボール1.1bの移動量(回転数)による照準(キャラクタの向き)の移動量は通常のまま変化しない(ステップS2.4)。

【0049】対象物が照準の枠2.4内にいる場合には、トラックボール1.1bの移動量(回転数)による照準(キャラクタの向き)の移動量を通常よりも小さくする(ステップS2.3)。

【0050】このように敵キャラクタが照準の枠2.4内にいる場合にはトラックボール1.1bの感度を鈍くし

て、トラックボール1.1bを不用意に操作しても照準の枠2.4から簡単に外れないようになっている。

【0051】なお、トラックボール1.1bの操作量の検出方法としては、トラックボール1.1bの回転数を検出してもよいし、トラックボール1.1bの回転速度を検出してもよい。

【0052】第4に、トラックボール1.1bによる上下の視角移動に制限を加えている。キャラクタの視角を上方に移動すると空を見ることになり、下方に移動すると地面を見ることになる。初心者にとって、左右の視角移動には違和感が少ないが、上下の視角移動には違和感が強い。しかも、空に向かって射撃したり、地面に向かって射撃したりする必要性が少ない。そこで、上下の視角移動に制限を加えている。具体的には、水平面に対して±2.2°、5度の範囲までは操作できるが、それ以上には視角移動しないようにする。なお、通常の範囲者モードでは、水平面に対する範囲は±1.5度の範囲から±6.7°、5度の範囲で視覚移動するようしている。

【0053】第5に、キャラクタの移動中には上下の視角を地面方向に強制的に設定する。前述したように初心者にとって上下の視角移動に違和感があるが、移動時に上下の視角をそのままにすることは更是に違和感がある。上を見たままや下を見たまま移動することは直感的にも分かりにくい。そこで、キャラクタをジョイティスティック1.1aを操作して移動するときには、上の視角を自動的にリセットして移動する地面の傾きに合った方前にする。すなわち、水平な地面では水平方向となるが、坂道では坂の角度に合わせた方向となる。これにより、移動時は常に移動する地面に沿った方向を向くことになり、その後の視角操作も容易に行なうことができる。

【0054】(板ボリゴンによる煙の画像表示)次に、板ボリゴンによる煙の画像表示方法について、図10乃至図13を用いて説明する。

【0055】リアルタイムで描画する3Dゲームにおいて、煙、火、水、炎、火花等のエフェクトを表現するために、板状ボリゴンにテクスチャを貼り付けた板ボリゴンを複数個使用した表現方法が多く使用されている。これは、ハードウェアの性能を考えるとひとつのエフェクト当たりのボリゴン数が少なくて済み、データ量も描画にかかる時間も少なくて済むのでハードウェアのパワーを節約することができるためである。

【0056】しかしながら、ロケットの煙のようにどの方向から見ても長く葉がったエフェクトを表現する場合、少数の板ボリゴンでは方向によっては煙が葉がったようには見えない。このため、ハードウェアのパワーを多く使用して大量の板ボリゴン又は多くのボリゴンを使用したボリゴンモデルを用いて煙を描画するか、ハードウェアのパワーを節約して少数の板ボリゴンによりとりとぎれとぎれの煙を描画するしかない。

【0057】本実施形態では、少数の板ボリゴンを使用

してどの方向から見ても繋がった煙を表現する方法を提供する。これにより、ハードウェアのパワーを節約しつつ、どの方向から見てもきれいに繋がった煙が表現できる。

【0058】図10に煙のオブジェクトを示す板ボリゴンを示す。板ボリゴン30は、図10(a)に示すように、例えば、外形が正方形形状をしており、煙のテクスチャ32が貼り付けられている。板ボリゴン30は、図10(b)に示すように、グローバル座標の指示された座標に指示された方向で配置される。

【0059】従来の煙の画像表示方法について、図11を用いて説明する。従来の煙の画像表示方法は3つのステップからなる。第1ステップでは、煙ができる直前に弾の軌跡上であって、煙が画像表示される位置Pを設定する(図11(a))。次の第2ステップでは、煙ができる直前に弾の軌跡上であって、煙が画像表示される位置Pを設定する(図11(b))。次の第3ステップでは、プレイヤーが見るカメラの方向に向くように板ボリゴン30に回転をかける(図11(c))。

【0060】このような従来の方法により表現された煙は、図11(d)に示すようになる。高速なロケット弾40の煙を表現する場合には、板ボリゴン30の設置間隔が広くなり、図13(a)に示すように、切れ切れとなり種として不自然となる。

【0061】本実施形態による板ボリゴンによる煙の画像表示方法について、図12を用いて説明する。本実施形態による煙の画像表示方法は5つのステップからなる。第1ステップでは、煙ができる直前に弾の軌跡上であって、煙が画像表示される位置Pを設定する(図12(a))。次の第2ステップでは、煙ができる設定位置Pに板ボリゴン30の中心をセットする(図12(b))。

【0062】次の第3ステップでは、板ボリゴン30を回転して、弾の進む軌跡の方向と板ボリゴン30のZ軸の方向を合わせる(図12(c))。次の第4ステップでは、板ボリゴン30のZ軸の方向に、弾の速度に比例したスケールをかけて、板状の端面34a、34bにより終端されている角柱状の表示用仮想棒34を設定する(図12(d))。

【0063】次の第5ステップでは、板ボリゴン30を回転して、角柱状の表示用仮想棒34内で板ボリゴン30がカメラの方向、すなわち、視点の方向を向くようにする(図12(e))。これにより、板ボリゴンが表示方向に対して最大になるように伸縮される。

【0064】本実施形態の画像表示方法により表現された煙は、図12(f)に示すようになる。高速なロケット弾40の煙を表現する場合には、板ボリゴン30の設置間隔が広くとっても、図13(b)に示すように、どの方向から見ても切れ切れとはならず繋がった煙として表示される。

【0065】このように本実施形態によれば、板ボリゴンを用いてリアルタイムで計算してボリゴンを移動方向に沿って配置し、表示方向から見て最大になるように伸縮しているので、どの方向から表示しても自然に繋がった煙等の移動軌跡を表示することができる。

【0066】(ゲームの継続終了方法) 次に、ゲームの継続終了方法について、図14及び図15を用いて説明する。

【0067】従来のゲームの継続終了方法では、ゲームオーバーとなった後にコンティニュー等と表示する継続可能画面を一定時間表示し、その間にコインの投入があったときにはゲーム継続処理となり、その後にコインの投入がないときにはゲームオーバー処理となる。プレイヤーは継続可能画面が表示されている間にゲーム継続とするか否かを決定する。

【0068】近年、対戦ゲームが盛んになってきており、その中には歴史がある対戦ゲームも表れてきている。このような対戦ゲームがゲームオーバーとなった後に、全員のプレイヤーに継続の意志があるにもかかわらず、コインの準備ができるいない等の理由により、一人のプレイヤーだけがコイン投入に間に合わず、その後のゲームに参加できないことがあった。

【0069】反対に、プレイヤーの準備が整っている場合には、プレイヤーは、継続可能画面の表示をできるだけ短くして一刻も早くゲームを再開したいという要望もあつた。

【0070】本実施形態によるゲーム継続終了方法は、プレイヤーのボタン操作により継続可能画面の表示時間を短くとも長くとも設定することができるようになしたものである。本実施形態のゲーム継続終了方法を図14のフローチャートと図15の表示画面例を用いて説明する。

【0071】ゲームオーバーになると、図15(a)に示すゲームオーバー画面の表示(ステップS30)を経て、図15(b)に示すように、継続可能画面が表示され、継続タイマ(団体せず)に初期値、例えは、10秒間がセットされる(ステップS31)。継続可能画面は、例えば、「Continue...」という表示と共に、そのままの継続可能画面の表示時間である継続タイマの残数が秒数で表示される。図15(b)は継続可能時間が10秒間であることを示している。

【0072】次に、操作ボタンが押されたか否かが判断される(ステップS32)。操作ボタンが押されていない場合には、1秒間経過したか否かが判断され(ステップS33)、1秒間経過している場合には継続タイマから1秒間が減じられる(ステップS34)。1秒間経過していない場合にはステップS32に戻る。

【0073】次に、継続タイマがタイムアップしたか否かが判断される(ステップS35)。継続タイマがタイムアップしている場合には、直ちにゲームオーバー処理がなされる(ステップS36)。継続タイマがタイムア

ップしていない場合には、プレイヤからのコイン投入などによる継続指示があったか否かが判断される（ステップS37）。継続指示がなされていればゲーム継続処理がなされる（ステップS38）。

【0074】ステップS32で操作ボタンが押されていると判断された場合には、操作ボタンが連打されたか否かを判断する（ステップS39）。操作ボタンが連打された場合には、継続タイマから3秒が減じられ（ステップS40）、図15（c）に示すような継続可能表示画面となり、ステップS33に処理が移る。

【0075】操作ボタンが連打されていない場合には、操作ボタンが一定時間押し続けられているか否かを判断する（ステップS41）。操作ボタンが一定時間押し続けられていない場合には、ステップS32に戻る。

【0076】操作ボタンが一定時間押し続けられている場合には、継続タイマに所定秒数、例えば、10秒を加え（ステップS42）、図15（d）に示す継続可能画面となる。

【0077】続いて、1秒間経過したか否かが判断され（ステップS43）、1秒間経過している場合には継続タイマから1秒間が減じられる（ステップS44）。1秒間経過していない場合にはステップS42に戻る。

【0078】次に、継続タイマがタイムアップしたか否かが判断される（ステップS45）。継続タイマがタイムアップしている場合には、直ちにゲームオーバー処理がなされる（ステップS46）。継続タイマがタイムアップしていない場合には、プレイヤからのコイン投入などによる継続指示があったか否かが判断される（ステップS47）。継続指示がなされていればゲーム継続処理がなされる（ステップS48）。

【0079】ステップS42で継続タイマに10秒を加えた後にステップS32に戻ってもよい。しかしながら、本実施形態においてステップS42の後にステップS32に戻らずにステップS43以降の処理を行うようにしたのは、ステップS32に戻ると、プレイヤの操作により継続可能画面の表示の延長を無制限に認めることになり、結果的に特定のプレイヤがゲーム機を不適に占有することにもなり望ましくないからである。したがって、本実施形態では10秒間延期できるのは1回だけとして制限を設けている。

【0080】なお、上記実施形態では操作ボタンの連打により継続可能表示の時間を短くし、操作ボタンの押下し続けることにより継続可能表示の時間を長くしたが、他の操作様式でもよい。要は操作ボタンを異なる操作様式で操作することにより継続表示時間を長くしたり短くしたりすればよい。

【0081】このように本実施形態によれば、プレイヤの操作によりゲームオーバー後の継続可能表示の時間を短くも長くも自在にコントロールができるので、ゲームオーバーのまま急いでゲームを終了させたい場合でも、

ゲームを継続したいが対戦相手の準備を持ちたい場合でも、柔軟に対応することができる。

【0082】本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。例えば、上記実施形態ではゲームセンター等に設置されるゲーム機に本発明を適用したが、家庭用ゲーム機に適用してもよい。また、上記実施形態によるゲームを実現するプログラムはROMにより提供されたが、その他の情報記憶媒体により提供されててもよい。情報記憶媒体としては外部から供給されるメモリカード等のようなもの他に、ゲーム装置内部のメモリやHDD等の情報記憶媒体でもよい。また、書換可能な情報記憶媒体だけではなく、CD-ROMのような書換不可能な情報記憶媒体でもよい。また、他の情報媒体でもよい。ここにいう情報媒体とは、何等かの物理的手段により情報が記録されているものであって、ゲーム装置等の情報処理装置に所定の機能、例えば、ゲームプログラムの実行を行わせることができるものである。

【0083】情報媒体には、例えば、CD-R、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-RAM、ROMカートリッジ、バッテリバックアップ付きのRAMメモリカートリッジ、フラッシュメモリカートリッジ、不揮発性RAMカートリッジ等を含む。また、電話回線等の有線通信媒体、マイクロ波回線等の無線通信媒体等の通信媒体を含む。インターネットもここでいう通信媒体に含まれる。

【0084】また、上記実施形態はゲーム装置に本発明を適用したが、パーソナルコンピュータのような他の電子装置におけるゲーム等の制御にも適用することができる。

【0085】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、初心者を考慮してゲーム制御に様々な工夫を行ったので、初心者のプレイヤの技量不足を補って、熟練のプレイヤとともにほぼ対等にゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態によるゲーム装置のプロック図である。

【図2】本発明の一実施形態によるゲーム装置の操作パネルを示す図である。

【図3】本発明の一実施形態による射撃ゲームの熟練者用の画面を示す図である。

【図4】本発明の一実施形態による射撃ゲームにおけるジョイスティックの操作方法の説明図である。

【図5】本発明の一実施形態による射撃ゲームにおけるトラックボールの操作方法の説明図である。

【図6】本発明の一実施形態による射撃ゲームの初心者用の画面を示す図である。

【図7】射撃ゲームにおける弾の発射角度の補正方法を示すフローチャートである。

【図8】射撃ゲームにおける弾の発射角度の補正方法の説明図である。

【図9】射撃ゲームにおけるトラックボールの感度補正方法を示すフローチャートである。

【図10】煙のオブジェクトである板ボリゴンを示す図である。

【図11】従来の板ボリゴンによる煙の画像表示方法の説明図である。

【図12】本発明の一実施形態による板ボリゴンによる煙の画像表示方法の説明図である。

【図13】ロケット弾の煙の画像表示例を示す図である。

【図14】本発明の一実施形態によるゲームの維続終了方法を示すフローチャートである。

【図15】本発明の一実施形態によるゲームの維続終了方法における表示画面を示す図である。

【符号の説明】

100…ゲーム処理ボード

1000…カウンタ

101…CPU

102…ROM

103…RAM

104…サウンド装置

105…AMP

106…入出力インターフェース

107…スクロールデータ演算装置

108…コ・プロセッサ

109…地形データROM

110…ジョメタライザ

111…形状データROM

112…テクスチャデータROM

113…テクスチャマップRAM

114…フレームバッファ

115…画像合成装置

116…D/Aコンバータ

117…映像装置

118…ジョイスティック

119…形状データROM

119…描画装置

119…テクスチャデータROM

119…テクスチャマップRAM

119…フレームバッファ

119…画像合成装置

119…D/Aコンバータ

119…入力装置

119a…ジョイスティック

119b…トラックボール

119c…ジャンプボタン

119d…操作ボタン

119e…操作パネル

119f…出力装置

119g…表示器

119h…各種ランプ

119i…ビデオモニタ

119j…スピーカ

119k…鏡

119l…標準の棒（熟練者用）

119m…標準の棒（初心者用）

119n…敵キャラクタ

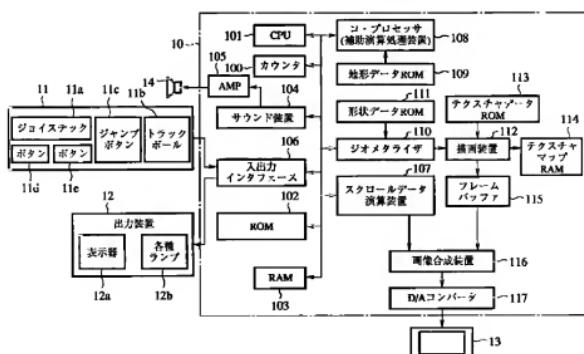
119o…板ボリゴン

119p…煙のテクスチャ

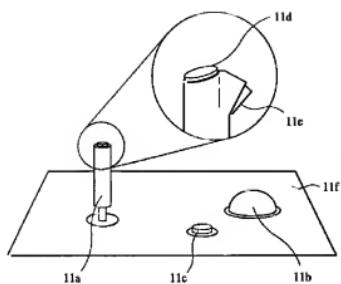
119q…表示用仮想枠

119r…40…ロケット弾

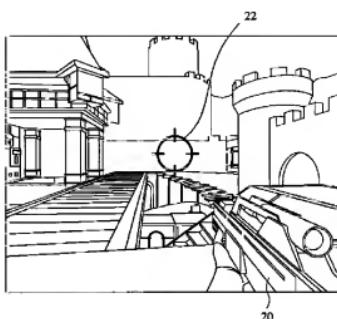
【図1】



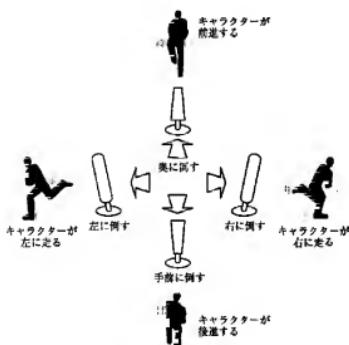
【図2】



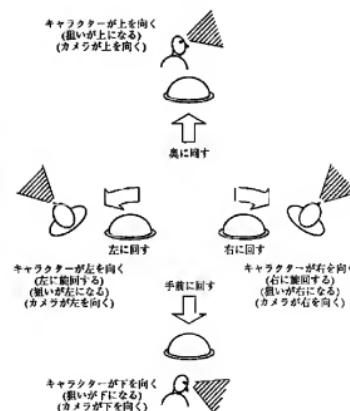
【図3】



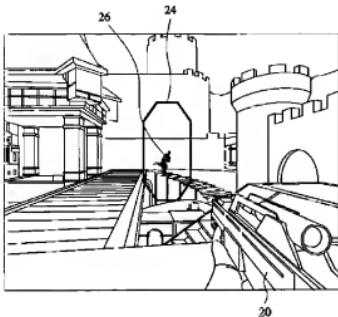
【図4】



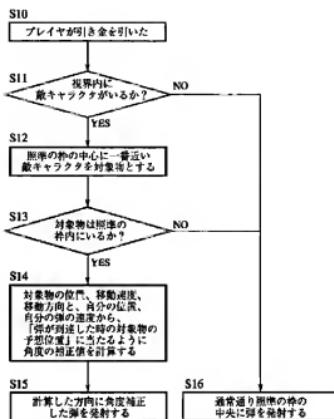
【図5】



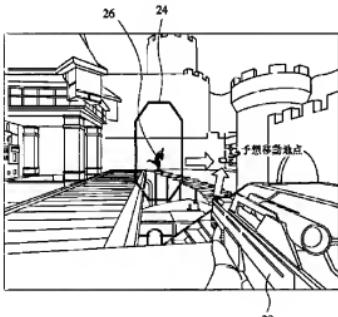
【図6】



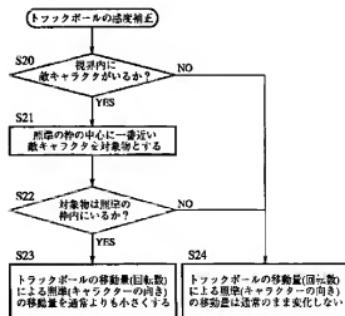
【図7】



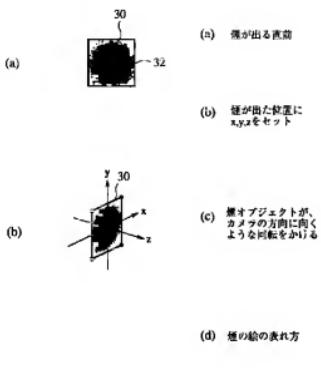
【図8】



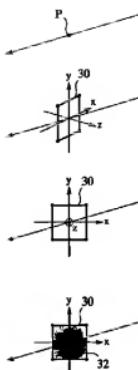
【図9】



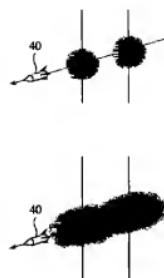
【図10】



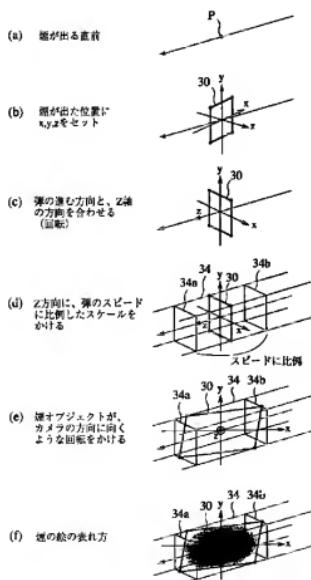
【図11】



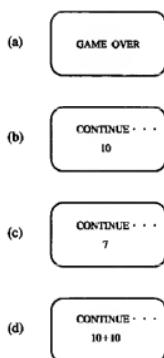
【図13】



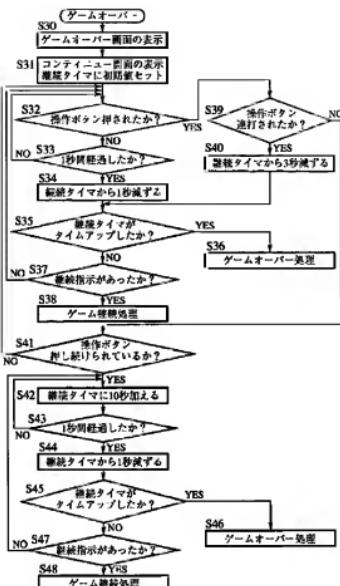
【図12】



【図15】



【図14】



フロントページの続き

(72)発明者 橋本 圭介
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

(72)発明者 銚田 光寛
東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ・エンタープライゼス内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA06 BA00 BA01 BA02
BA05 BA06 BB00 BB03 BB06
BB08 BC00 BC01 BC03 BC10
CA01 CA06 CB01 CC02 CC08
5B050 AA10 BA08 EA24 EA28 FA02
FA09